

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos começem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Leia atentamente este contrato antes de jogar

Caso não esteja de acordo com os termos e condições, devolve imediatamente o jogo à Tec Toy. Este documento é um Contrato de Licença entre V. Se., no qualida de Consumidor Final, e a Tec Toy Indústria e Comércio Ltda., que na qualidade de Fornecedor este Jogo a quem o adquiriu, desde que haja concordância expressa com as condições no verso dessa embalagem. 1. **Concessão de Uso:** Tendo em vista o pagamento da presente compra, que é parte do preço pago por este produto, e considerado o consentimento e concordância com os termos desse contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intinerante desse Jogo. 2. **Direitos de Propriedade:** Ao adquirir os CDs arrendados e essa embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem à Tec Toy ou a suas fornecedoras, sendo protegidas por lei, nacional e internacional. Não é autorizada a venda do software original. 3. **Restrições de Cópia:** É proibida a cópia desse software e do material que o compõe, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringe esta restrição. 4. **Restrição de Uso:** Não é permitida a instalação desse jogo em rede, exceto se o software tenho sido adquirido para utilização em rede ou em sistemas multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alocado ao menos 1 usuário para cada uso. F. proibido a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitido o utilização de engrenaria reversa, descompilar, decompor, modificar, traduzir ou other trabalho de dedicação baseadas nesse software ou em sua documentação, sem permissão autorização escrita da Tec Toy. 5. **Rashagens de Transferência:** O software em excesso é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido e fornecido sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada desse software resultará no cancelamento imediato desse contrato. 6. **Cancelamento:** Este contrato é válido até seu cancelamento, com exceção da Tec Toy, no hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidos neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. 7. **Certificado de Garantia:** A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos de software. A Tec Toy garante o funcionamento dos CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizada em condições normais e em condições produzidas pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a reparar itens em garantia ou substituir integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens reparados ou garantia tem a mesma prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde que o que a Tec Toy encontre ter sido constatado sua utilização.

SEGA

**THE KING OF
FIGHTERS**
MATCH 1999™

DREAM MATCH
1999

SNK

RECOMENDADO

14
anos

PARA MAYORES DE 18 ANOS

Dreamcast

THE KING OF FIGHTERS

DREAM MATCH 1999

ÍNDICE

| | | | |
|-----------------------------------|----|---|----|
| Usando os Controles..... | 4 | Modo de Treinamento..... | 16 |
| Começando o Jogo..... | 6 | Comunicação... Nas Beo Pocket..... | 17 |
| A Tela do Jogo..... | 8 | Modo On-line..... | 20 |
| Movimentação dos Personagens..... | 10 | Salvar, Carregar..... | 22 |
| Regras de Combate..... | 14 | Personagens e Movimentos Especiais..... | 23 |
| Modo de Sobrevivência..... | 15 | | |

OPERANDO OS CONTROLES

Dreamcast Controller

Botão START

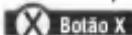
Inicia o Jogo/Jogo Rápido/
Continuar/Pausa

Controle Analógico

Sem Função

Botão Direcional

Movimenta o Personagem, Pula, Agacha,
Bloqueia, etc./Modo & Menu de Seleção de Item



Botão X

Soco Fraco



Botão Y

Soco Forte



Botão A

Chute Fraco/Confirma a Seleção



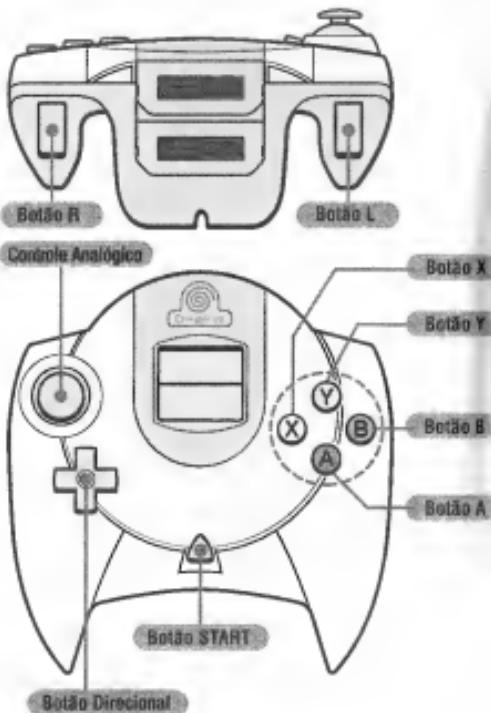
Botão B

Chute Forte



Botão L/Botão R

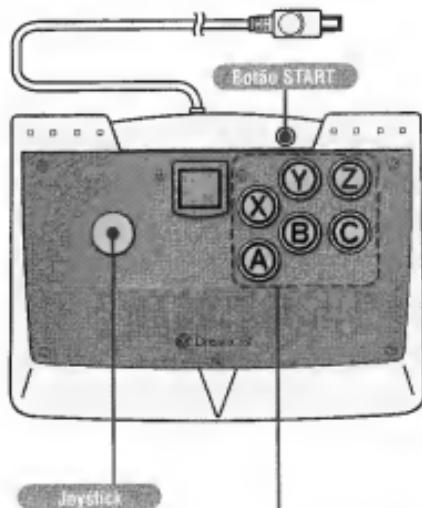
Movimento de "Atirar"



*Não toque no Botão Analógico ou nos Botões L/R enquanto estiver ligando o Dreamcast. Fazendo isso você interferirá na inicialização do controle, provocando mau funcionamento.

Arcade Stick

Todos os comandos são os mesmos do Dreamcast Controller, exceto "Aticar"
(que é feito com os Botões Z e C).



Botão START

Inicia/Jogo Rápido/
Continua/Pausa

Joystick

Movimento do Personagem, Pula, Agacha,
Bloqueia, etc./Modo & Menu de Seleção de Item

Botão X

Soco Fraco

Botão Y

Soco Forte

Botão Z

"Aticar"

Botão A

Chute Fraco/Confirma a Seleção

Botão B

Chute Forte

Botão C

"Aticar"

Botão X, Botão Y, Botão Z, Botão A, Botão B, Botão C

* Este título de software é para um ou dois participantes. Antes de ligar a energia de seu Dreamcast, conecte o controle ou outro equipamento periférico nos portais de controle do Dreamcast. (Utilize somente os portais A e B). Para voltar à tela principal, a qualquer momento durante o jogo, pressione simultaneamente os botões A, B, X, Y e Start. Tal ação fará com que o Dreamcast reinicialize o software e exiba a tela principal.

* Um segundo controle Dreamcast ou um Arcade Stick (vendido separadamente) poderão ser adquiridos para jogar com dois participantes.

* Todos os comandos acima listados referem-se às configurações iniciais. Os mesmos poderão ser modificados no Menu de "CONFIGURAÇÃO DE BOTÃO".

COMEÇANDO O JOGO

1

Pressione o Botão Start assim que a Tela Principal Aparecer



2

Tela de Seleção de Modo

Selecione um modo de jogo com o botão direcional, e pressione o Botão A para confirmar.

| | |
|--|---|
| <input checked="" type="radio"/> 1P vs CPU | Batalha do seu time contra o computador. |
| <input type="radio"/> 2P vs CPU | Batalha entre os times de dois jogadores. |
| <input type="radio"/> 1P vs 2P | Batalha de um personagem contra o computador. |
| <input type="radio"/> 2P vs 1P | Batalha entre os personagens de dois jogadores. |
| <input type="radio"/> ALL OUT | Todos os personagens em um "time attack". |
| <input type="radio"/> PRACTICE | Modo para praticar movimentos do jogo, etc. |
| <input type="radio"/> COMM | Modo para comunicar com o NEOGEO Pocket. |
| <input type="radio"/> SETTINGS | Muda vários ajustes do jogo. |

3

Seleção de Modo de Controle

Selecione o modo de controle do seu personagem com o botão direcional e pressione o Botão A.

| | |
|---|--|
| <input checked="" type="radio"/> ADVANCED | Modo de controle para jogadores avançados. |
| <input type="radio"/> EXTRA | Modo de controle para iniciantes. |

4

Seleção de Membros da Equipe

Selecione 3 personagens.

Escolha um personagem de cada vez através do controle direcional e aperte o Botão A para confirmar.
Em batalhas com um personagem, a luta irá começar imediatamente.

5

Seleção de Ordem de Luta

Decida a ordem dos personagens na batalha.

Selecione a ordem em que os personagens irão aparecer na batalha e aperte o Botão A para confirmar.
A ordem pode ser mudada a cada estágio.

6

O Combate se Inicia!



Roleta de Editar Equipe

Use a Roleta de Editar Equipe para selecionar aleatoriamente personagens membros da equipe. (Tal ação não poderá ser utilizada nos modos Sobreivente e Treino).

Mova o cursor para o ponto de interrogação (?) da Tela de Seleção de Personagem com a Tecla Direcional, e pressione o Botão A.

Jogo Rápido

Pressione o Botão Start do controle não utilizado durante lutas de 1 jogador vs. computador (exceto nos modos Sobreivente e Treino), para começar combates rápidos de dois participantes.

Continuando o Jogo

Após perder uma luta no modo de combate de jogador único vs. computador (excluindo os Modos Sobreivente e Treino), pressione o Botão Start na Tela de Continuar, antes que a contagem chegue a "0", para poder ativar a Tela de Roleta de Continuar Jogo. Quando a roda da roleta começar a girar, pressione o Botão A, antes que o tempo acabe, para parar a roleta e selecionar Continuar Jogo (Pressione o Botão B ou deixe o tempo se esgotar para ignorar o Continuar Jogo). Continuar Jogo se aplica apenas à primeira fase depois que o jogo é retomado. (não apenas um único round).

Opcões de Continuar

| | |
|------------------------------------|---|
| MAX Gauge Start | Começa o jogo com três estoques de energia e o Power Gauge no máximo. |
| Opponent Power 3/3 | Começa o jogo com o personagem do computador com 1/3 de power gauge (Aplica-se para toda o time do computador). |
| CPU Difficulty Power To Next Stage | Começa o jogo com o personagem do computador em nível de dificuldade 1. |
| Offensive Power | Começa a ação no próximo estagio. |
| Power Gauge Off | Aumenta o poder ofensivo do jogador. |
| | O power gauge do personagem é desligado. |

**1 Indicador de Vida**

Exibe a força restante do personagem. O indicador verde representa o indicador de energia para o Modo Avançado. O indicador amarelo é para o Modo Extra. Quando a energia restante diminuir no Modo Extra, o indicador irá começar a piscar e irá ativar a utilização dos Movimentos Super Especiais.

2 Personagem na Batalha

Exibe o rosto do personagem em ação.

3 Outros Nomes

Os nomes dos personagens derrotados irão aparecer com letras escurecidas.

4 Tempo Restante

Exibe o tempo que falta no round.

O Indicador de Vida Restante define o vitorioso quando o temporizador chegar a "0".

5 Visualização dos Controles

Exibe o Modo de Controle para o lutador em ação. [ADV: Modo Avançado/ EX: Modo Extra]

6 Visualização da Ordem

Mostra a ordem de luta dos membros da equipe.

7 Indicador de Energia Avançado

Indicador de Energia para Modo Avançado (consultar pág. 12).

8 Indicador de Energia Extra

Indicador de Energia para Modo Extra (consultar pág. 12)..

MOVIMENTOS DOS PERSONAGENS

Todas as descrições de comandos descrevem as configurações iniciais, com as marcas de setas → significando qual a direção para pressionar as teclas direcionais do controle.

Os símbolos X, Y, A e B são abreviações dos botões.

- Todos os comandos abaixo listados são para utilização do Dreamcast Controller.

Movimentos Avançados

(Personagens com a face para direita.)

[Comandos Básicos]

| | |
|-----------|---|
| Movimento | ← ou → |
| Correr | → → rapidamente |
| Receber | ← ← rapidamente |
| Pular | ↑ ou ↑ ou ↗ |
| Adichar | ↖ ou ↓ ou ↘ |
| Detelepe | ← (defende de pé) ou ↙ (defende abaixado) |
| Soco | X (Fracco) ou Y (Forte) |
| Chute | A (Fracco) ou B (Forte) |

[Comandos Especiais]

| | |
|-----------------------------|---|
| Escapar de Emergência (→) | Pressione X, A simultaneamente (ou, → + X, A simultaneamente) |
| Desarmar Emergência (→) | Pressione ← + X, A simultaneamente |
| N. w/ Y or X/Up | Pressione Y, B simultaneamente |
| MAX Power Activate | Pressione X, Y, A simultaneamente (sómente com estoque de energia) |
| Kicks, Kicks, Kicks | Pressione Y, B simultaneamente antes de ser derrubado |
| Guard Cancel Blow-Away | Pressione ← ou → + X, Y, A, ou B quando for agarrado |
| Guard Cancel | Pressione o Botão L ou R |
| Guard Cancel Energy Blow | Pressione X, A simultaneamente (ou → + X, A simultaneamente) enquanto defende |
| Guard Cancel Blow-Away-Hold | Pressione ← + X, A simultaneamente enquanto defende |
| Guard Cancel Hold-Acc | Pressione Y, B simultaneamente enquanto defende |

Comandos Extras

(Personagens com a face para a direita.)

[Comandos Básicos]

| | |
|-----------|---|
| Movimento | ↔ OU → |
| Def. M. | ➡ ➡ rapidamente |
| Recuar | ⬅ ➡ ➡ ➡ rapidamente |
| Rebel | ➡ ou ↑ ou ↗ |
| Agachar | ➡ ou ↓ ou ↘ |
| Agachar | ➡ (defende de pé) ou ↗ (defende abaixado) |
| Soco | X (Fraco) ou Y (Forte) |
| Chute | A (Fraco) ou B (Forte) |

[Comandos Especiais]

| | |
|-------------------------------------|---|
| Incurse Attack | Pressione X, A simultaneamente |
| Blow Away Attack | Pressione Y, B simultaneamente |
| Power Bullet | Pressione X, Y, A simultaneamente (mantenha temporariamente) |
| Cancel Attack | Pressione X, Y, A, B durante um Incursion Attack Move |
| Guard Cancel Emergency Escape | Pressione Y, B simultaneamente antes de ser derrebatado |
| Guard Cancel Blow-Away Attack | Pressione O Botão L ou R |
| Guard Cancel Guard Emergency Escape | Pressione X, A simultaneamente (ou → + X, A simultaneamente) enquanto defende |
| Guard Cancel Guard Blow-Away Attack | Pressione ← + X, A simultaneamente enquanto defende |
| Guard Cancel Blow-Away Attack | Pressione Y, B simultaneamente enquanto defende |

Indicador de Energia

O sistema de medidor de vida varia do Advanced Mode para o Extra Mode.

Indicador de Energia Avançado

No Modo Avançado, o indicador de energia na metade inferior da tela aumentará a cada Movimento Especial utilizado. Quando se tornar completo, uma luz amarela de Estoque de Energia irá se acender à direita do indicador (um "estoque de energia"), permitindo a utilização dos Movimentos Super Especiais. Poderão ser mantidos até 3 "estoques de energia". Pressione os Botões X, Y, A simultaneamente, quando os estoques de energia estiverem iluminados, para aumentar temporariamente a energia de seu personagem até MAX (Máxima Ativação de Energia). Se estiver sobrando mais de um estoque de energia, quando utilizar o Ativar Energia Máxima, utilize o Movimento Super Especial de Energia Máxima.

Indicador de Energia Extra

No Modo Extra, pressione para baixo os botões X, Y, A simultaneamente para aumentar o indicador de energia na metade inferior da tela (Criador de Energia).

Quando o indicador se tornar completo, seu personagem irá entrar automaticamente por algum tempo na Condição de Indicador MÁXIMO, permitindo a utilização de Movimentos Super Especiais. Se o Indicador de Vida também estiver piscando nesta condição, você poderá utilizar os Movimentos Super Especiais de Energia MÁXIMA.

Sistema de Vantagem

Neste jogo, quando um personagem perde no Modo de Jogo de Equipe ou no Modo de Equipe VS, o Sistema de Vantagem oferece uma vantagem sobre os adversários para o segundo e terceiro lutadores.

No Modo Avançado, o número de estoques de energia que poderão ser mantidos irá aumentar para cinco, e se tornará mais fácil utilizar os Movimentos Super Especiais de Energia MÁXIMA.

Além disso, no Modo Extra, o comprimento do indicador de energia será diminuído, tornando mais fácil aumentar a energia.

* Ao modificar configurações no "CONFIGURAÇÕES DE COMBATES" no Menu de Modo de Opção, os jogos poderão ser praticados sem o Sistema de Vantagem (consultar pág.21).

Ataques de Reserva

Quando as condições abaixo descritas forem alcançadas em combates de equipe, pressione os Botões X, Y, A e B simultaneamente, para que outros membros da equipe se apresentem para um "Ataque de Reserva".

As chances de receber ajuda, no entanto, irão variar com a compatibilidade entre os outros membros da equipe.

- Quando um personagem for derrubado ou agarrado por um adversário.
- Quando restarem outros companheiros de equipe para lutar.
- Quando os companheiros de equipe esperando para lutar puderem ser vistos na tela

* Se a compatibilidade entre companheiros de equipe for boa e se as condições acima forem alcançadas, a porcentagem para conseguir um "Ataque de Reserva" será de 100%; de 50% se a compatibilidade for normal; e não existirá se a compatibilidade for má.

REGRAS DA COMPETIÇÃO

◆ Batalha 3-a-3



- ① Cada equipe irá começar a lutar em combate de um round.
- ② Quando o primeiro membro for derrotado, o segundo membro entra no combate. O vitorioso continuará a lutar com o mesmo nível de medida de energia marcado no final da luta anterior. (O nível de força do vitorioso será levemente restaurado com um bônus de vitória e um bônus de tempo.)
- ③ A primeira equipe a derrotar todos os adversários irá ganhar e seguirá para o próximo combate.



◆ Batalha 1-a-1

O primeiro personagem a ganhar dois ou três rounds vencerá o combate. Durante as lutas, os níveis de energia de ambos participantes serão restaurados sempre que algum round for decidido, e a ação continuará para o próximo round. O número de rounds necessários para se ganhar um combate poderá ser modificado com a "CONFIGURAÇÃO DE COMBATES" no Menu de Modo de Opção (consultar pág.21).



MODO SOBREVIVENTE

Modo Sobrevivente é um combate de computador de modo "Ataque de Tempo".

Selecione um personagem, e enfrente os outros personagens com um Indicador de Vida que não pode ser restabelecido.

Venha competir para ver quanto tempo será necessário (Tempo Esgotado) para derrotar todos os adversários.

Iniciando o Modo de Sobrevida

Após selecionar "SOBREVIVENTE" na Tela de Seleção de Modo e pressionar o botão A, selecione um Modo de Comando e um personagem com o Botão Direcional, e aperte o Botão A para iniciar o jogo.

Regras do Modo de Sobrevida

Todos os combates são de um round. Quando você vencer um combate, a energia do Indicador de Vida será levemente restaurada, e o próximo adversário irá aparecer. Durante um combate, se o Indicador de Vida se esgotar, você irá perder, e a Tela de Continuar irá aparecer. Pressione o Botão START para continuar o jogo.

Salvar Dados de Superação

Após derrotar todos os adversários para superar o jogo, os resultados poderão ser salvos na placa de memória (dispositivo de Unidade de Memória Virtual VMU [vendida separadamente]) (consultar pág.22).



UPLOAD



Selecione "CARREGAR" na Tela de Modo do NEOGEO Pocket e pressione o Botão A para seguir até a Tela de Carregar.

Movimente o Botão Direcional para cima e para baixo, a fim de selecionar Informações de Pontos do Personagem, e à direita ou esquerda para selecionar menus. Pressione o Botão A para confirmar seleções.

[MENUS DE UPLOAD]

| | |
|------------|---|
| POINT PLUS | Acrecente "Conseguir Pontos" aos Pontos do Personagem e salve os dados. |
| UPLOAD | Carregue "HABILIDADES" adquiridas no "DREAM MATCH". |
| EXIT | Volte à tela anterior. |

ATENÇÃO: Relações entre "Pontos de Personagem" e "HABILIDADES".

No "Dream Match 1999", os personagens recebem "Conseguir Pontos" sempre que vencerem um combate, e o total dos mesmos se tornam os Pontos do Personagem. Personagens que receberem um certo número destes pontos irão ganhar uma "HABILIDADE". Tais "HABILIDADE"s são Movimentos Especiais que os personagens poderão receber no "Modo de Fazer" do "R-2".



DOWNLOAD

Selecione "DOWNLOAD" na Tela de Modo do NEOGEO

Pocket e pressione o Botão A para seguir até a Tela de

Descarregar. Selecione um menu com o Botão Direcional e pressione o Botão A para confirmar as seleções.

| | |
|----------|---|
| VISUAL | Veja imagens escondidas quando alcançar certas condições. |
| DOWNLOAD | Receba dados de resultados de lutas dos "R-2" e converta para Pontos NGP. |
| EXIT | Volte à tela anterior. |

ATENÇÃO: Condições Para Ver Imagens Escondidas

Ao descarregar dados dos resultados das lutas a partir do "R-2", será possível ver imagens escondidas, a partir do Menu "VISUAL", sempre que o total de pontos exceder ou for igual a um certo valor determinado.

OPERAÇÕES DO NEOGEO POCKET



Tela DC Communication

Selecione "COMUNICAÇÕES DC" na tela de Menu Principal do "R-2", e pressione o Botão A para seguir até a tela de Comunicações DC. Selecione qualquer um dos menus abaixo citados, e pressione o Botão A.



Send Fight Results

Carregue dados no "Dream Match 1999".

Get Skill

Receba dados do "Dream Match 1999".



Enviar Resultados de Luta

Selecione este menu e pressione o Botão A para enviar Dados de Resultado de Luta do "R-2" para o "Dream Match 1999". Quando terminar de carregar, a mensagem de "Final de Transmissão" irá aparecer.



Conseguir Habilidade

Selecione este menu e pressione o Botão A para descarregar "HABILIDADES" adquiridas durante o jogo de "Dream Match 1999". Selecione os dados a serem enviados utilizando o software "Dream Match 1999", e pressione o Botão A. Quando terminar de descarregar, a mensagem "Final de Transmissão" irá aparecer e a tela Conseguir Habilidade irá aparecer. Escolha se irá querer manter ou deletar as "HABILIDADES" descarregadas.

MODO DE OPÇÃO



Selecione Opção na Tela de Seleção de Modo, e pressione o Botão A para seguir até a Tela de Modo de Opção. Movimento o Botão Direcional para cima e para baixo para selecionar itens, e à direita e esquerda para modificar configurações. Pressione o Botão A para confirmar mudanças de configurações.

| | |
|-----------------|--|
| DIFFICULTY | Configura os níveis de dificuldade de combate do computador de 1 a 8. |
| PLAY TIME | Configura o tempo do round em NORMAL ou SEM LIMITE. |
| LANGUAGE | Seleciona 1 entre os 4 idiomas para exibição de mensagens do jogo. |
| STAGE SELECT | Determina se a Tela de Seleção de Fase será exibida para combates de dois lutadores. (LIGADA: Seleciona fases antes das lutas / DESLIGADA: Sem seleção). |
| BATTLE CONFIG. | Selezione e Pressione o Botão A para ativar a Tela de CONFIGURAÇÃO DE COMBATE (consultar pág. 21). |
| BUTTON CONFIG. | Selezione e pressione o Botão A para ativar a Tela de CONFIGURAÇÃO DE BOTÃO (consultar pág. 21). |
| SAVE | Selezione e pressione o Botão A para ativar a Tela de Salvar e salve. |
| Option Settings | Configurações na placa de memória (consultar pág. 22). |
| EXIT | Selezione e pressione o Botão A para voltar à Tela de Seleção de Modo. |



BATTLE CONFIG.

Este menu irá permitir que você altere o sistema do jogo.

Movimento o Botão Direcional para cima e para baixo para selecionar itens, e à direita e esquerda para modificar configurações.

| | |
|----------------------------------|---|
| 1P SIDE | Selecione o Jogador 1 (1P) ou Jogador 2 (2P) |
| DEFENSE LEVEL | Modifique o valor do nível de defesa do personagem entre as 8 configurações (1 a 8). |
| POWER UP | Modifique a condição do indicador de energia durante o jogo. |
| V/L/E DISPLAY | Ligue ou Desligue a exibição do Indicador de Vida, do Indicador de Energia e do tempo restante. |
| ADVANTAGE SYSTEM | Configura o Sistema de Vantagem (ON – liga o sistema / OFF – desliga o sistema) |
| WIN POINTS | Estabelece os pontos de vitória de um combate de lutador único entre 1 e 5. |
| Retorna ao MODE DE OPÇÃO. | |



BUTTON CONFIG.

Configure as configurações de comando de controle aqui.

Movimento o Botão Direcional para cima e para baixo para selecionar itens que você irá querer modificar, e pressione o botão que irá querer utilizar. Ao terminar de modificar as configurações de botão, selecione "SAIR" e pressione o Botão "A" para voltar à Tela de Opções.

SALVAR, CARREGAR

Utilize uma placa de memória para obter uma cópia reserva de várias informações.

Salvando, Carregando

"SALVAR": Selecione "YES(SIM)" na Tela de Seleção de Salvamento que irá aparecer quando um jogo terminar, e pressione o Botão A para salvar dados.

"CARREGAR": A Progressão de Dados Salvos será automaticamente carregadas antes que um jogo seja iniciado, então, após selecionar um modo, selecione "CONTINUAR" e pressione o Botão A para retomar o jogo.

Salvando Dados do Modo de Sobrevida

Após superar o MODO SOBREVIVENTE, selecione "YES" e pressione o Botão A quando o Indicador de Salvar seleção aparecer.

Salvar Opções de Configurações

Siga da Tela de Opção para a Tela de Salvar (consultar pág.20). Selecione "YES" e pressione o Botão A. Tal ação irá salvar as configurações modificadas nos Menus de CONFIGURAÇÃO DE COMBATE e de CONFIGURAÇÃO DE BOTÕES.

* É necessário uma placa de memória (unidade de salvamento de dados de Sistema de Memória Virtual [vendida separadamente]) para salvar vários tipos de dados.

* É necessário uma placa de memória com capacidade de armazenamento de 7 blocos para salvar todos os dados (Progressão de Dados, dados de superação, dados de opção de configurações, dados de comunicação NEOGEO Pocket, todos os dados poderão ser salvos.)

* Não desligue a energia da unidade principal nem remova a placa de memória, ou quaisquer outras unidades periféricas nem controles, enquanto estiver salvando dados.



Entendendo os Gráficos



Significado dos Símbolos



Direção para Pressionar
(Personagens com a face para direita)



Abreviações dos Botões



Movimentos Super Especiais

* Todos os botões de comando, na tabela de comando, referem-se às configurações iniciais.

* Existem outros Movimentos Especiais e Movimentos Super Especiais, além daqueles aqui apresentados. Utilize suas habilidades para descobri-los!





KYO KISKE

| | |
|----------------------------|--|
| FIRE BALL | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| WICKED CHEW | $\downarrow \downarrow \Rightarrow + X$ |
| R.E.O. KICK | $\leftarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + A \text{ ou } B$ |
| POISON GNAWFEST | $\downarrow \downarrow \Rightarrow + Y$ |
| *MAJOR SERPENT WAVE | $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *FINAL SHOWDOWN | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |



SHINKU KATATEGOMA

| | |
|----------------------------|---|
| LIGHTNING FIST | $\downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| SHINKU KATATEGOMA | $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| BENIMARU BLAST | Perto do oponente, $\Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| 3 LEVEL REFLEX BOOT | $\Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| *HEAVEN BLAST FLASH | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *ELECTRIGGER | Perto do oponente, $(\downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow) \times 2 + X \text{ or } Y$ |



RYO OAKLEY

| | |
|-----------------------------|---|
| MINELAYER | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ or } Y$ |
| EARTH MOVER | Perto do oponente, $\Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| REVERSE DROP | $\Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + A \text{ ou } B$ |
| GIGANTIC MOWER | Perto do oponente, $\Rightarrow \downarrow \downarrow + A \text{ or } B$ |
| *HEAVEN TO HELL DROP | Perto do oponente, $(\Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow) \times 2 + X \text{ ou } Y$ |
| *STORMY MOUNT | Perto do oponente, $(\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow) \times 2 + A \text{ ou } B$ |



KULA DIAMOND

| | |
|---------------------------|--|
| BURNING KNUCKLES | $\downarrow \downarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$ |
| POWER WAVE | $\downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| RISING TACKLE | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| POWER DUNK | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| *POWER GEYSER | $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *HIGH ANGLE GEYSER | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |



ZAN EI KEN

| | |
|----------------------------|--|
| ZAN EI KEN | $\downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| HISHO KEN | $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| WATER BLASTER BOP | Perto do oponente, $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| SHO RYU OAN | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *SUPER SHELL BURST | $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| *FLYING COMET PUNCH | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |



GOOSEN HEIHACHI

| | |
|--|---|
| HURRICANE UPPER | $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| TIGER KICK | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| GOOLEN HEEL HURTER | $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| EXPLODING FIST | X ou Y pressione repetidamente |
| *SCREW UPPER | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *EXPLODING HURRICANE TIGER HEEL | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |



KYO KUSANAGI

| | |
|------------------------------|------------------------------------|
| TIGER FLAME PUNCH | ↓↘→ + X ou Y |
| KOHO | →↓↘→ + X ou Y |
| LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK | →↓↘→↓→ + A ou B |
| KYOKUGEN FIST FLASH | Perto do oponente, →↓↘→↓→ + X ou Y |
| *RYUKO RANBU | ↓↘→↓→↓→ + X ou Y |
| *DESTROYER BLAST | →↓↘→↓→ + X ou Y |



ROBERT KAZUYA

| | |
|-----------------------|------------------------------------|
| DRAGON BLAST PUNCH | ↓↘→ + X ou Y |
| SHOOTING STEAM STRIKE | →↓↘→↓→ + A ou B |
| FLYING DRAGON SLICE | →↓↘→ + A ou B |
| KYOKUGEN KICK DANCE | Perto do oponente, →↓↘→↓→ + A ou B |
| *RYUKO RANBU | ↓↘→↓→↓→ + X ou Y |
| *DESTROYER BLAST | →↓↘→↓→ + X ou Y |



YURI SAGAWA

| | |
|------------------------|-----------------|
| TIGER FLAME PUNCH | ↓↘→ + X ou Y |
| RAI OH KEN | ↓↘→ + A ou B |
| YURI SUPER KNUCKLES | ↓↙→ + X ou Y |
| YURI SUPER SPIN KICK | ↓↙→ + A ou B |
| *SHOOTING STEAM STRIKE | ↓↘→↓→ + A ou B |
| *DESTROYER BLAST | →↓↘→↓→ + X ou Y |



IORI YAGAMI

| | |
|-----------------|-------------------------------------|
| MDDN SLASHER | ↓ por pouco tempo, então ↑ + X ou Y |
| GRAND SABRE | ↓ por pouco tempo, então ↓ + A ou B |
| X-CALIBER | ↓ por pouco tempo, então ↑ + A ou B |
| BALTIC LAUNCHER | ↓ por pouco tempo, então ↓ + X ou Y |
| *V-SLASHER | Pulando, ↓↘→↓→ + X ou Y |
| *RYBO SPARK | ↓↙→↓→ + A ou B |



RALF

| | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| GATLING ATTACK | ↓ por pouco tempo, então → + X ou Y |
| SUDDEN DROP SLAM | ↓ por pouco tempo, então ↑ + X ou Y |
| SUPER ARGENTINE BACK BREAKER | Perto do oponente, →↓↘→↓→ + A ou B |
| RALF KICK | ↓ por pouco tempo, então → + A ou B |
| *SUPER VULCAN PUNCH | ↓↙→↓→ + A ou B |
| *HORSEPOWER VULCAN PUNCH | ↓↙→↓→ + A ou B |



CLARK

| | |
|-------------------------------|--|
| NAPALM STRETCH | →↓↘→ + X ou Y |
| ROLLING CRAWLER | →↓↘→↓→ + Y |
| FRANKENSTEINER | →↓↘→ + A ou B |
| SUPER ARGENTINE BACK BREAKER | Perto do oponente, →↓↘→↓→ + A ou B |
| *ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER | Perto do oponente, (→↓↘→↓→) x 2 + X ou Y |
| *RUNNING THREE | (→↓↘→↓→) x 2 + A ou B |



ATENA ASAMITA

| | |
|----------------------------|--|
| PSYCHO BALL ATTACK | $\downarrow \uparrow \downarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$ |
| PHOENIX ARROW | Pulando, $\downarrow \uparrow \downarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$ |
| PSYCHO SWORD | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| SUPER PSYCHIC THRUST | Perto do oponente, $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| *SHINING CRYSTAL BIT | ($\Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow$) $\times 2 + X \text{ ou } Y$ |
| *PHOENIX FANG ARROW | Pulando, $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| SUPER BULLER ATTACK | $\downarrow \uparrow \downarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$ |
| DRAGON UPPERCUT | $\leftarrow \downarrow \uparrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| DRAGON TALON TROUNCE | Pulando, $\downarrow \uparrow \downarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$ |
| DRAGON DRUBBING | Perto do oponente, $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ (Y pressione repetidamente) |
| *DRAGON GOO LIGHTNING KICK | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + A$ |
| *DRAGON GOD HEAVEN HOOLOH | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + B$ |



SIEGMAR

| | |
|-----------------------|--|
| GOULD ATTACK | $\downarrow \uparrow \downarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$ |
| BURNING SAKE BELCH | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| TWISTING SONIC BOOM | $\leftarrow \uparrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| MOCHIZUKI INTOXICATOR | $\downarrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| *THUNDER BLAST | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *THUNDERING SUMMONS | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| HEAVEN'S WAY | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| ORACLE'S DECREE | $\Rightarrow \downarrow \uparrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + X, Y, A, \text{ ou } B$ |
| ECHOING HARP | $\downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| PIERCING PEAK PUNCH | $\downarrow \downarrow + X, Y, A, \text{ ou } B$ |
| *RULES OF ZEN | $\downarrow \uparrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *PIPER'S LEGION | $\downarrow \uparrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |



CHIZURU KAGURA

| | |
|-----------------------|---|
| FLYING FAN SMACK | $\downarrow \downarrow \Rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| DRAGON FLAME FANDANGO | $\downarrow \uparrow \downarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$ |

FLYING SQUIRREL BOOGIE
POR pouco tempo, então $\uparrow + X \text{ ou } Y$ (mantenha)

| | |
|--------------------------|---|
| SNOW HERON DANCE | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| *SUPER DEADLY NINJA BEES | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |

| | |
|-------------------|--|
| *PHOENIX FANDANGO | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$ |
|-------------------|--|



MAI SHIRANUI

| | |
|--------------|---|
| VENOM STRIKE | $\downarrow \downarrow \Rightarrow + A \text{ ou } B$ |
| TORNADO KICK | $\Rightarrow \downarrow \uparrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |

| | |
|---------------|---|
| MIRAGE KICK | $\Rightarrow \downarrow \uparrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |
| SURPRISE ROSE | $\Rightarrow \downarrow \downarrow + X \text{ ou } Y$ |

| | |
|-----------------|--|
| *ILLUSION DANCE | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow + A \text{ ou } B$ |
| *SILENT FLASH | $\downarrow \downarrow \Rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$ |



KING



KIM KAPHWAN

| | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| FLYING SLICE | ↓ por pouco tempo, então ↗ + A ou B |
| CRESCENT MOON SLASH | ↓ ↗ + A ou B |
| SANDBLASTER | ↓ por pouco tempo, então ↗ + X ou Y |
| TRIPLE CRUNCH | ↓ ↗ + X ou Y (3 vezes) |
| *PHOENIX FLAIL | ↓ ↗ + ↗ + A ou B |
| *HEAVENLY FIREBIRD KICK | During jump, ↓↘↗ + ↓↙↗ + A ou B |



CHANG KOEHAN

| | |
|----------------------|-------------------------------------|
| BREAKING IRON BALL | ↖ por pouco tempo, então → + X ou Y |
| FLYING BALL BREAKER | ↓ por pouco tempo, então ↗ + A ou B |
| BIG DESTROYER TDSS | Perto do oponente, ↗ ↘ ↗ ↘ + X ou Y |
| SPINNING IRON BALL | X ou Y repetidamente |
| *BERSERK BALL | ↓ ↗ + ↗ + ↗ + X ou Y |
| *IRON SPHERE SMASHER | ↓ ↗ + ↗ + ↗ + X ou Y |



CHIRO BOUDOUGE

| | |
|-----------------------|--|
| HURRICANE CUTTER | ↓ por pouco tempo, então ↑ + X ou Y |
| BANSHEE SLICER | ↓ por pouco tempo, então ↑ + A ou B (segure) |
| FULL-SPEED DICER | ↖ por pouco tempo, então → + X ou Y |
| SPINNING MONKEY SLASH | ↓ ↗ + X ou Y |
| *TORNADO RIPPER | (→ ↗ ↘ ↗) x 2 + X ou Y |
| *PHOENIX TALONS | ↓ ↗ + ↗ + ↗ + A ou B |



KATSU YANKAKE

| | |
|----------------------------------|---|
| SERPENT CHARMER (HIGH, MID, LOW) | ↖ ↗ + X ou A ou Y (segure) |
| SADOMASO | ↖ ↗ ↗ + A ou B |
| JUDGMENT DAGGER | ↖ ↗ + X ou Y |
| EXPLODING BURST | Perto do oponente, ↗ ↘ ↗ ↘ + X ou Y |
| GUILLOTINE | ↓ ↗ + ↗ + ↗ + X ou Y |
| *THE DRILL | Perto do oponente, (→ ↗ ↘ ↗) x 2 + X ou Y repetidamente |



SLAVE KART

| | |
|------------------|---|
| M. SPIDER | ↓ ↗ + X ou Y |
| STRAIGHT SLICER | ↖ por pouco tempo, então → + A ou B |
| VERTICAL ARROW | → ↗ + A ou B |
| BACKDROP REALITY | Perto do oponente, ↗ ↘ ↗ ↘ + X ou Y |
| *M. TYPHOON | Perto do oponente, (→ ↗ ↘ ↗) x 2 + A ou B |
| *M. SPLASH ROSE | ↓ ↗ + ↗ + ↗ + X ou Y |



BILLY KANE

| | |
|--------------------------|----------------------|
| MIDSECTION CLUB CRUNCHER | ↖ ↗ ↗ + X ou Y |
| SOARING CRACKDOWN CANE | → ↗ + A ou B |
| SLICING SPIRAL CANE | → ↗ + X ou Y |
| DRAGON PURSUIT CLUB | ↖ ↗ + A |
| *SUPER FIRE WHEEL | ↓ ↗ + ↗ + ↗ + X ou Y |
| *SUPER WHIRLWIND | ↓ ↗ + ↗ + ↗ + Y |



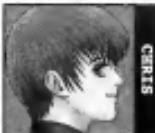
STEVEN ODDSTEIN

| | |
|-----------------------------|---|
| MIGHTY MISSILE BASH | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| SLEDGEHAMMER | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| JET COUNTER | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| DUAL UPPER | $\uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| *MILLION BASH STREAM | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ repetidamente |
| *FINAL IMPACT | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ (segure) |



SHERMIE

| | |
|--------------------------|---|
| SHERMIE'S WHIP | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| AXLE SPIN KICK | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| SHERMIE SPIRAL | Perto do oponente, $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| SHERMIE SHOOT | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| *SHERMIE FLASH | Perto do oponente, $(\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow) \times 2 + X \text{ ou } Y$ |
| *SHERMIE CARNIVAL | Perto do oponente, $(\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow) \times 2 + X \text{ ou } Y$ |



SETER

| | |
|-------------------------------|---|
| SLIDING TOUCH | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| HUNTING AIR BLAST | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| SHOOTING DANCER THRUST | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| SHOOTING DANCER STEP | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| *TWISTER DRIVE | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| *CHAIN SLIDING TOUCH | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |



IORI YAGAMI

| | |
|------------------------------|---|
| FIRE BALL | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| DARK THRUST | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| CRESCENT MOON SHADE | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| 301 SLASH TALON COMB | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| *MAIDEN MASHER | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| *DRUNKEN GRAIL GASHER | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |



METAL MASSACRE

| | |
|-------------------------|---|
| METAL MASSACRE | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| DESPAIR | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| OAYSIOE | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| EBONY TEARS | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| *HEAVEN'S GATES | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| *NOCTURNAL RITES | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |



OUTRAGE

| | |
|---------------------------|--|
| OUTRAGE | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| GORE FEST | Perto do oponente, $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| BLACKENER | Perto do oponente, $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| MAYHEM | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| *NEGATIVE GAIN | Perto do oponente, $(\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow) \times 2 + A \text{ ou } B$ |
| *WITHERING SURFACE | $\downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |



KENJIRO SAITO

| | |
|-----------------------|---|
| CROSS CUTTER | ← por pouco tempo, então → + X ou Y |
| MOON SLASHER | ↓ por pouco tempo, então ↗ + X ou Y |
| NECK ROLLER | ↓ por pouco tempo, então ↗ + A ou B |
| STORM BRINGER | Perto do oponente, ↗ ↘ ↗ ↘ + X ou Y |
| *FINAL BRINGER | ↓ ↗ ↘ ↗ ↘ + X ou Y |
| *HEIDERN END | ↓ ↗ ↘ ↗ ↘ + A ou B |
| TIGER FLAME PUNCH | ↓ ↗ → + X ou Y |
| ZAN RETSU KEN | → ↗ ↗ → + X ou Y |
| SHORAN KYAKU | → ↗ ↗ ↗ → + X ou Y |
| HADOU SHO KOH KEN | ↓ ↗ ↗ → + X ou Y |
| *RYU KOH RANBU | ↓ ↗ ↗ ↗ ↗ → + X ou Y |
| *NED DEMON-GOD ATTACK | Perto do oponente, ↓ ↗ ↗ ↗ ↗ → + X ou Y |



KENJIRO SAITO

| | |
|--------------------------------|------------------------------|
| EXORCISM OF 108 BLOWS | ↓ ↗ → + X ou Y |
| FIRE BALL | → ↗ ↗ → + X ou Y |
| HEAVENLY GIFT OF 401 & 7 BLOWS | → ↗ ↗ ↗ ↗ → + A ou B |
| 720 FLAME PAGODA | ↓ ↗ ↗ ↗ → + X ou Y (2 vezes) |
| *REVERSE 108 BLOWS | ↓ ↗ ↗ ↗ ↗ → + X ou Y |
| *CITY LEVELER | ↓ ↗ ↗ → + X ou Y |



KENJIRO SAITO

| | |
|---------------------|----------------------------|
| R.S.O. | ↓ ↗ → + X ou Y |
| BLAST UPPER | ↓ ↗ → + A ou B |
| SOUL FLOWER | ↓ ↗ ↗ → + A ou B |
| DUCKING COMBINATION | ↓ ↗ ↗ → + X ou Y (2 vezes) |
| *D. CRAZY | ↓ ↗ ↗ ↗ ↗ → + X ou Y |
| *D. MAGNUM | ↓ ↗ ↗ ↗ ↗ → + X ou Y |



KENJIRO SAITO

| | |
|---------------|------------------|
| DEATHBOUND | ↓ ↗ → + X ou Y |
| LUCKY VISION | ↓ ↗ → + A ou B |
| CYCLONE BREAK | ↓ ↗ ↗ → + A ou B |
| DEATH HEEL | → ↗ ↗ → + A ou B |
| *HELL BOUND | ↓ ↗ ↗ → + X ou Y |
| *LUCKY DRIVER | ↓ ↗ ↗ → + A ou B |



KENJIRO SAITO

| | |
|----------------------|--------------------|
| BRIAN TORNADO | ← ↗ ↗ ↗ → + X ou Y |
| HYPER TACKLE | ← ↗ ↗ ↗ → + A ou B |
| BRIAN HAMMER | ↓ ↗ ↗ → + X ou Y |
| ROCKET TACKLE | → ↗ ↗ → + A ou B |
| *BIG BANG TACKLE | ↓ ↗ ↗ ↗ → + A ou B |
| *AMERICAN SUPER NOVA | ↓ ↗ ↗ ↗ → + X ou Y |



KENJIRO SAITO



TOTAL

| | |
|------------------------|--|
| KAISER WAVE | $\Rightarrow \leftarrow \downarrow \uparrow \downarrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| GENDCIDE CUTTER | $\Rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + A \text{ ou } B$ |
| DARK BARRIER | $\downarrow \uparrow \rightarrow + A \text{ ou } B$ |
| GOD PRESS | $\Rightarrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *GIGANTIC PRESSURE | $\Rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \downarrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *DEAD END SCREAMER | $\Rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + A \text{ ou } B$ |
| UNFINISHED FIRE BALL | $\Rightarrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$ |
| UNFINISHED WICKED CHEW | $\downarrow \uparrow \rightarrow + X$ |
| OLAY! CRESCENT ELBOW | $\downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| OLAY! FORGER | Perto do oponente, $\Rightarrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$ |
| *PHOENIX PHLASH | $\Rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$ |
| *BURNING SHINGO | $\downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$ |



CONTENTS

LAUCH

9

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

DREAM MATCH 1999



CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirigir-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TVs e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – 3º andar - Cj. 3

São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – Perdizes

São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Tel. (11) 3661-3334

cdsupporte@tectoy.com.br





SNK

T-3101M

© SNK Corporation of America 1999. Todos os direitos reservados.

SNK Corporation of America, 17 Green Oaks Blvd., San Jose, CA 95119 © SNK 1999. The King of Fighters Dream Match 1999, NEOGEO Pocket e os respectivos logos são marcas ou marcas registradas da SNK Corporation of America. SNK® é uma marca registrada da SNK Corporation of America. Todos os direitos reservados.

Sega é registrada no US Patent and Trademark Office. Dreamcast e o logo Dreamcast são marcas da BEGA. Todos os direitos reservados. Programado no Japão

Distribuído por Tio Toy Indústria Brasileira

<http://www.neogeo.co.jp/>